DUNGEONS & DRAGONS®

имя персонажа

Плут 1	Преступник	
класс и уровень	предыстория	имя игрока
Полурослик	Нейтральное	
раса	мировоззрение	опыт

сила −1 (8)

ловкость +3 (16)

телосложение +1 (12)

интеллект +1 (13)

мудрость +0 (10)

харизма +3 (16)

+2 бонус мастерства

- ○ −1 Силы
- ● +5 Ловкости
- ○ +1 Телосложения
- ● +3 Интеллекта
- ○ +0 Мудрости
- ○ +3 Харизмы

спасброски

- ● +5 Акробатика (Лов)
- ● +3 Анализ (Инт)
- ○ −1 Атлетика (Сил)
- ○ +0 Внимательность (Мдр)
- ○ +0 Выживание (Мдр)
- ● +5 Выступление (Хар)
- ○ +3 Запугивание (Хар)
- ○ +1 История (Инт)
- ● +5 Ловкость рук (Лов)
- ○ +1 Магия (Инт)
- ○ +0 Медицина (Мдр)
- ● +5 Обман (Хар)
- ○ +1 Природа (Инт)
- ○ +0 Проницательность (Мдр)
- ○ +1 Религия (Инт)
- ● +7 Скрытность (Лов)
- ○ +3 Убеждение (Хар)
- ○ +0 Уход за животными (Мдр)

навыки

10 пассивная мудрость (внимательность)

Владение. Лёгкие доспехи, простое оружие, ручные арбалеты, длинные мечи, рапиры, короткие мечи, воровские инструменты, азартные игры (карты), инструменты плотника

Языки. Общий, Халфлингов

Компетентность. Когда вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность), или используете воровские инструменты, ваш бонус мастерства удваивается. Это преимущество уже учтено в вашем навыке Скрытность.

прочие владения и языки

14 КД

+3 инициатива

25 фт скорость

Максимум хитов 9

текущие хиты

временные хиты

Итого 1к8

кость хитов

успехи ○○○

провалы ○○○

спасброски от смерти

название	бонус атаки	урон/вид
короткий меч	+5	1к6 + 3 колющ.
короткий лук*	+5	1к6 + 3 колющ.

*Вы можете выстрелить из лука на 80 фт. или на 320 фт, но с помехой к броску атаки.

Скрытая атака. Один раз в ход, когда вы попали атакой, основанной на Ловкости (например, коротким мечом или коротким луком), совершённой с преимуществом, вы можете причинить дополнительный урон 1к6 одному из существ, по которому вы попали атакой. Вам не нужно иметь преимущество при броске атаки, если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё. Этот враг не должен быть недееспособным, и у вас не должно быть помехи для броска атаки.

атаки и заклинания

ММ

СМ

ЭМ

ЗМ 15

ПМ

Короткий меч, короткий лук, 20 стрел для лука, кожаный доспех, воровские инструменты, рюкзак, колокольчик, 5 свечей, ломик, молоток, 10 шлямбуров, трутница, 50 фт. пеньковой верёвки, закрытый фонарь, 2 фляги с маслом, рацион на 5 дней, бурдюк, обычная одежда с капюшоном, кошель

снаряжение

Я не загадываю на будущее, так как отлично справляюсь с неожиданностями. Хотите заинтересовать меня — предложите невыполнимое задание.

черты характера

Друзья. Я склонен доверять друзьям, а не каким-то идеалам. Остальные пусть катятся колбаской по малой Мензоберранзанской.

идеалы

Квеллин Олдерлиф, моя тётя, живёт на своей ферме в Фандалине. Я всегда делюсь с ней своим «относительно честным» заработком.

привязанности

Моя тётя никогда не должна узнать, что я когда-то состоял в рядах банды Красноклеймённых.

слабости

Воровской жаргон. Вы знаете воровской жаргон (коды, знаки, жесты), который позволяет скрывать сообщения в, казалось бы, обычном разговоре. Вы также понимаете набор секретных знаков и символов, используемый для передачи коротких и простых сообщений. Например, является ли область опасной или территорией гильдии воров, находится ли поблизости добыча, простодушны ли люди в округе, и предоставляют ли здесь безопасное убежище для воров в бегах.

Везучий. Если при броске атаки, проверке характеристики или спасброске у вас выпало «1», вы можете перебросить кость, и должны использовать новый результат.

Храбрый. Вы совершаете с преимуществом спасброски от испуга.

Проворство полурослико в. Вы можете проходить сквозь пространство, занятое существами, чей размер больше вашего.

Естественная скрытность. Вы можете предпринять попытку скрыться даже если заслонены только существом, превосходящими вас в размере как минимум на одну категорию.

Криминальные связи. У вас есть надёжное доверенное лицо, которое выступает в роли вашего связного в криминальных кругах. Вы умеете получать и отправлять сведения связному, даже через большие расстояния: например, вы знаете местных посыльных, продажных караванщиков и нечистых на руку матросов, которые могут доставить сообщение для вас. Также через них вы можете обмениваться тайной информацией или ворованным товаром в обмен на деньги или иную информацию.

умения и особенности

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Полурослик

Целью большинства полуросликов является домашний уют. Место, где можно поселиться в покое и тишине, подальше от мародёрствующих чудовищ и сражающихся армий. Огонь очага, сытная пища, добрая выпивка и добрая беседа. Хотя некоторые полурослики проживают свой век в удалённых сельских общинах, другие сбиваются в постоянно кочующие общины, влекомые открытыми дорогами, широкими горизонтами и возможностью открыть чудеса новых мест и новых людей. Но даже такие кочевники любят покой, вкусную еду, свой очаг и свой дом, даже если это повозка, трясущаяся по пыльной дороге.

Крошечные полурослики выживают в мире, полном более крупных существ, стараясь избегать внимания, а если это оказывается невозможным, то избегая враждебности. Имея рост около 3 футов, они кажутся относительно безвредными, и благодаря этому успешно существуют столетиями, оставаясь в тени империй, войн и политической борьбы. Они довольствуются удовлетворением основных потребностей и простых радостей, уделяя совсем мало внимания роскоши.

Полурослики — приветливый и дружелюбный народ. Они ценят дружбу и родственные связи так же как собственный дом и очаг, лишь в тайне мечтая о золоте и славе. И даже те из них, кто стали искателями приключений, обычно отправляются в путь, преследуя цели дружбы или общества, тяги к переменам или любопытства.

Полурослику даётся имя, фамилия, и, возможно, прозвище. Фамилии часто являются прозвищами, которые прилипли так сильно, что стали передаваться через поколения.

Мужские имена: Альтон, Андер, Гаррет, Кейд, Коррин, Лайл, Линдал, Майло, Меррик, Осборн, Перрин, Рид, Роско, Уэллби, Финнан, Элдон, Эррих

Женские имена: Бри, Вани, Верна, Джиллиан, Китри, Кора, Кэлли, Лавиния, Лидда, Мерла, Недда, Паэла, Портия, Серафина, Трим, Шаэна, Эндри, Юфемия

Фамилии: Вверхтормашкин, Высокохолм, Галькоброс, Добробочка, Зеленофляг, Кустосбор, Лугодуг, Подветкин, Репейник, Чайнолист

Плут

Плуты полагаются на мастерство, скрытность и уязвимые места врагов, чтобы взять верх в любой ситуации. У них достаточно сноровки для нахождения решения практически в любой ситуации.

Предыстория

Городок Фандалин построен на руинах старого поселения, пустовавших пять веков, пока несколько лет назад отважные поселенцы не решили их вновь застроить. Ведомый историями о золоте и платине в недалёком предгорье, вы тоже пришли в Фандалин, но не для того чтобы заработать на проживание, а чтобы охотиться на тех, кто уже богат. Вы присоединились к разбойникам, называвших себя Красноклеймёнными, и неплохо заработали в качестве вымогателя.

Однако вы нажили себе врагов среди Красноклеймённых. Один приятель вас предупредил. По его словам, лидер Красноклеймённых — волшебник по имени Стеклянный Посох — задумал вас убить. Вы смогли сбежать, благодаря одной лишь Тиморе, богине везения, даровавшей вам удачу. Вы покинули Фандалин практически без гроша в кармане, с одними лишь своими драгоценными инструментами.

Личная цель: Отомстить. Кто-то среди Красноклеймённых хотел вас убить, и вам очень хочется знать, кто это был. Узнав же это, вы отомстите — ему, Стеклянному Посоху, а может быть, всем Красноклеймённым. И вот до вас дошёл слух, способный стать первой зацепкой: некая Халия Торнтон выступает против Красноклеймённых. Однако она живёт в Фандалине, а значит, придётся показаться там, где вам желают смерти.

Мировоззрение: Нейтральное. Вы делаете то, что выгодно в данный момент. Естественно, приходится совершать поступки, которыми вы вовсе не гордитесь, но вы и не подписывались делать этот мир лучше. Вы при этом не заинтересованы в причинении страданий и ухудшении текущих дел.

Получение уровней

Преодолевая препятствия во время приключений, вы будете получать опыт, как описано в книге правил.

С каждым новым уровнем вы будете получать дополнительную Кость Хитов, и добавлять к максимуму своих хитов 1к8 + 1.

2 уровень: 300 опыта

Хитрое действие. Вы можете в каждом ходу боя совершать бонусное действие. Это действие может быть использовано только для Рывка, Отхода или Засады.

3 уровень: 900 опыта

Форточник. Вы получаете возможность лазать быстрее, чем обычно; лазание больше не стоит вам дополнительного движения. Кроме того, когда вы совершаете прыжок с разбега, расстояние, которое вы преодолеваете, увеличивается на число футов, равное вашему модификатору Ловкости.

Быстрые руки. Вы можете бонусным действием, предоставленным вашим Хитрым действием, совершить проверку Ловкости (Ловкость рук), использовать воровские инструменты, чтобы обезвредить ловушку или вскрыть замок, или же совершить действие Использование предмета.

Скрытая атака. Ваше умение Скрытая атака причиняет урон 2к6, а не 1к6.

4 уровень: 2700 опыта

Улучшение характеристик. Ваша Ловкость становится равной 18, что приводит к следующим эффектам:

- Модификатор вашей Ловкости теперь +4.
- Ваши бонусы атаки и урона от атак, зависящих от Ловкости, таких как атаки коротким мечом и коротким луком, увеличиваются на 1.
- Ваш модификатор спасбросков Ловкости увеличивается на 1.
- Ваш модификатор навыков, основанных на Ловкости, увеличивается на 1.
- Пока вы носите лёгкий доспех или не носите доспех вообще, ваш Класс Доспеха увеличивается на 1.
- Ваша инициатива увеличивается на 1.

5 уровень: 6500 опыта

Бонус мастерства. Ваш бонус мастерства увеличивается до +3, что приводит к следующим эффектам:

- Ваш бонус атаки для оружия, которым вы владеете, увеличивается на 1.
- Модификаторы спасбросков и навыков, которыми вы владеете (обозначены знаком ●), увеличиваются на 1. Ваше умение Компетентность означает, что бонус Скрытности и умение использовать воровские инструменты увеличиваются на 2, а не на 1.

Скрытая атака. Ваше умение Скрытая атака причиняет урон 3к6, а не 2к6.

Невероятное уклонение. Когда нападающий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете реакцией уменьшить вдвое урон себе от этой атаки.

Улучшение вашего доспеха

Получая сокровища, вы сможете приобрести новые доспехи, которые улучшат ваш Класс Доспеха. В книге правил вы найдёте описание снаряжения, в том числе и доспехов.

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.